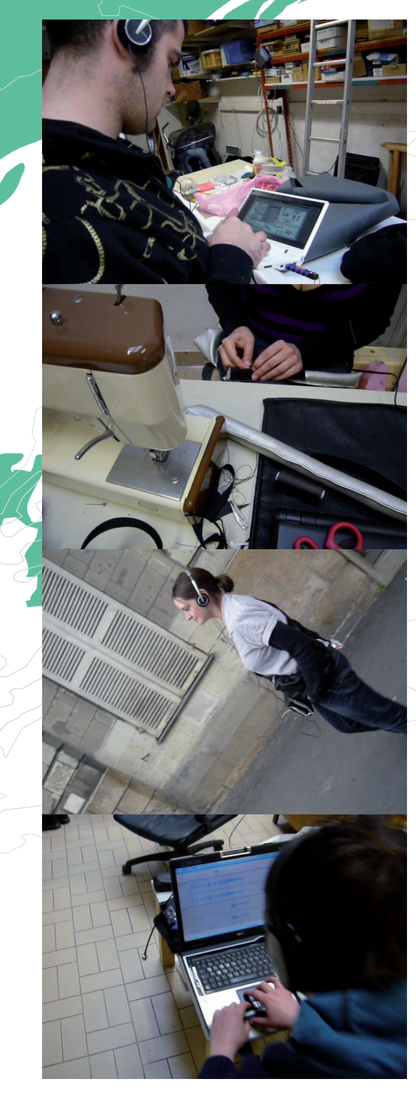


Et si les avatars de « second life » s'immiscaient dans la « first life » ?

Les 5èmes dimensions renvoient à ces espaces et à ces corps intermédiaires qui oscillent entre le réel et le virtuel, se développant du côté du fictionnel et de l'imaginaire. Mais à la différence des images ou des sons qui mobilisent directement nos sens, les 5èmes dimensions mobilisent nos capacités à percevoir et à imaginer. Les sons et les images ne sont plus là pour être l'objet de notre attention immédiate, mais pour modifier notre perception générale de l'environnement. En entrant en écho avec d'autres sons de l'environnement, tel ou tel son généré va modifier notre perception générale de celui-ci. Les sons ou images introduits dans un contexte font vaciller les frontières entre le réel et le virtuel, multipliant les niveaux de perception, de compréhension et d'imagination, stratifiant la réalité comme un mille-feuille composé d'une infinité de dimensions parallèles.

Et si les avatars de « second life » s'immiscaient dans la « first life » ?

Les 5èmes dimensions renvoient à ces espaces et à ces corps intermédiaires qui oscillent entre le réel et le virtuel, se développant du côté du fictionnel et de l'imaginaire. Mais à la différence des images ou des sons qui mobilisent directement nos sens, les 5èmes dimensions mobilisent nos capacités à percevoir et à imaginer. Les sons et les images ne sont plus là pour être l'objet de notre attention immédiate, mais pour modifier notre perception générale de l'environnement. En entrant en écho avec d'autres sons de l'environnement, tel ou tel son généré va modifier notre perception générale de celui-ci. Les sons ou images introduits dans un contexte font vaciller les frontières entre le réel et le virtuel, multipliant les niveaux de perception, de compréhension et d'imagination, stratifiant la réalité comme un mille-feuille composé d'une infinité de dimensions parallèles.



Une recomposition imaginaire de la ville

La ville, envisagée comme une machine urbaine, forme un organisme cyborg composé de corps et de matières sans cesse transformés par les développements technologiques. Le projet des 5èmes dimensions propose d'amplifier les mutations et recompositions intérieures de la ville contemporaine à travers les regards d'une multiplicité de marcheurs échangeant leurs visions à travers le réseau internet. Des participants sont invités à embarquer pour le voyage d'un flâneur contemporain, navigant, observant et agissant sur la ville, munis de dispositifs technologiques reliés à internet. Ces observations, inflexions ou interruptions causées sur le flux et reflux naturel de l'espace urbain sont transmises à travers la ville depuis une pluralité de points d'émission, sous la forme d'échanges de sons, d'images, ou de textes entre participants. L'ensemble de ces échanges donne lieu à la création d'un paysage virtuel et imaginaire, suivant la trame de la toile que tissent les interactions entre participants. Ce paysage virtuel n'est visible que pour ceux qui portent un dispositif et qui donc participent au jeu des échanges. Le public est donc invité à devenir participant dans un processus d'invention collectif d'un territoire imaginaire.

Dérives dans l'espace urbain et jeu participatif

L'enjeu consiste à ouvrir une plate-forme d'échange qui aurait pour terrain l'espace urbain lui-même. Les acteurs de la plate-forme dérivent dans la rue munis de dispositifs technologiques embarqués de réalité augmentée et wifi .Ces dispositifs sont dotés de capteurs (de son, d'image, de lumière...) et de récepteurs (écouteurs ou micro-haut-parleur, micro écran plat...) permettant à chaque marcheur d'envoyer et de recevoir des données du réseau. Les dispositifs sont équipés d'un GPS qui permet de les localiser dans l'espace. Des bornes wifi installées dans la ville délimitent leur espace d'action et d'échange (les frontières virtuelles de leur terrain de jeu). L'action prend la forme d'un jeu qui a pour terrain la ville elle-même. Le jeu est défini comme une unité de comportement dans le temps et l'espace déterminée par un ensemble de règles. La forme 'jeu' permet de rompre avec la dichotomie traditionnelle entre créateur-actif et spectateur-passif pour transformer ce dernier en créateur-actif au sein d'un processus de production collectif.

Ce jeu met en circulation des signes (images, sons, textes) qui transitent via le réseau. Ces signes peuvent être des descriptions de situations, de lieux, de sons, de visions que le participant va capter, enregistrer ou produire sous la forme d'une discussion, d'un entretien, d'une image, d'un texte, d'un son. Lorsque un participant reçoit un son, une image ou un texte il peut le modifier en fonction des paramètres qui composent son environnement avant de le remettre en circulation. Mais surtout il peut virtuellement signer l'espace urbain de toutes les données qu'il reçoit. Ainsi, si un joueur reçoit un son, il peut, grâce au système de géolocalisation, 'rattacher' ce son à tel point de l'espace (de l'espace virtuel de la plate-forme qui recouvre le territoire réel). Ainsi, un autre joueur passant par ce point, pourra entendre (par le casque qui est connecté au réseau du jeu) le son qui y a été virtuellement déposé par un autre joueur auparavant (son système GPS permettant de repérer qu'en tel point un autre joueur a 'tagé' la zone de ce son). Le paysage urbain se voit donc petit à petit recomposé par l'action « virtuelle » des acteurs interagissant avec la ville et entre eux. Un paysage virtuel et imaginaire émerge que seuls les participants au jeu peuvent voir et entendre, et vient doubler le paysage réel de la ville

Letting our imagination reshape the city

The city, considered as a urban machine, is a cyborg organism of body and matter, continually re-arranged by new technologies. The 5th dimensions project intends to magnify the internal mutations and transformations of the modern city as if they were observed by a multitude of on-lookers communicating via the Internet. Contributors in the project are requested to participate in the meanderings of modern loiterers strolling across the city, observing it, acting on it through Internet-linked technological devices. These contributors observe, modify or interrupt the natural tides that sway the city, by transmitting sounds, pictures or texts to other participants from a plurality of points, creating an imaginary, virtual landscape out of the nods of a web that they weave collectively. This virtual landscape can only be perceived by those who control the right kind of technological device and participate in this game of exchanges. But Outsiders can also have a say in this collective process of invention of an imaginary territory

.

Adrift in the city for a participatory game

The challenge is to create a platform for exchanges within the city as playing field. Platform players wander in the streets, wearing technological devices of extended reality and wifi. These devices are loaded with sensors (of sound, images, light...) and receivers (earphones or micro-speakers, micro-screens...) that enable each wanderer to transmit or receive data from their common network. Each device is equipped with a GPS and can precisely be located. Wifi posts conveniently placed mark the spatial limits of the game and the exchanges (the virtual limits of the playground at any one time). But ultimately, the global playing field is the city itself. The game is defined in terms of space and time as a unit for a performance regulated by a set of rules. The 'game' form makes it possible to break the traditional mould of creator-active versus spectator-passive in a process of collective production

The games sends out signs (images, sound, texts) via the Internet. The signs might be descriptions of situations, of places, sounds, visions that a participant chooses to collect, record or produce in the form of a dialogue, an interview, an image, a written text, a sound... When s/he perceives one of these signs, s/he can modify it according to contextual parameters before recording and sending it out to others. Above all, s/he can mark the urban space with all sorts of collected data. For example, a specific noise can be 'associated' to a specific spot (located and memorised thanks to GPS) in a determined territory. Another player, when walking in the same spot, will hear the same sound (through a headphone connected to the game network) previously 'tagged' there by the GPS recorded position. The cityscape can thus become gradually re-composed by the 'virtual' interaction of agents with the city. A virtual and imaginary landscape comes to the fore, seen and heard only by the players, shadowing the city's real landscape.

Méthode Recherche & workshop

Depuis plusieurs années, le collectif Apo33 met en place un travail de recherche basé sur des croisements entre réflexion, expérimentation technique et créations artistiques. Dans le cadre des 5e dimensions, une approche du libre et une certaine attitude vis à vis de la technologie nous a amené à approfondir une méthode de recherche en deux temps : une première phase autour de discussion et échange autour de la réalisation et déroulement du projet, une veille technologique (hardware, software, interface, capteurs...) et expérimentation de leur utilisation possible. Dans une deuxième phase la mise en situation / réalisation du projet à travers la réalisation de workshop et d'expérimentation collective ouverte.

Expérimentation perpétuelle

C'est d'une certaine façon, la manière de s'envisager au delà du tout consommable technophile dans lequel nous baignons actuellement. Une pensée de l'alternative technologique serait, potentiellement, dans son ouverture permanente, dans son expérimentation en continu. C'est tout un paradoxe que d'être à la fois dans la recherche technologique dernier cri (technologie portable, communication bluetooth, wifi, capteurs d'environnement...) et dans son détournement (le jeu, la performance, la création plastique). L'expérimentation perpétuelle se développe dans le fait de ne jamais déterminer un produit final ou d'esthétiser une seul approche mais au contraire de multiplier les points d'entrées et de ne jamais aboutir réellement. Il y a une forme de chantier en mouvement, de work in progress qui n'en finit plus.

Il s'agit dans ce cas précis d'une mise en abîme permanente de l'expérimentation, en tant que moyen d'échapper à l'utilitarisme industriel. Installer, ré-installer, désinstaller de nouveaux systèmes informatiques, sans cesse tester de nouveaux moyens de communication, protocoles de transmission de données (bluetooth, wifi, zigbee...), trouver leur limite, s'y perdre et chercher ailleurs. S'attarder sur un potentiel, ne pas le fixer, le comprendre et le concevoir dans de possibles utilisations sans savoir si réellement cela sera utilisé. N'y a t-il pas un risque de se retrouver dans le même cercle d'où l'on essaye d'échapper, c'est à dire celui de la consommation à outrance sous le mode du zapping techno-geek ? Comment cela peut-il être vraiment re-approprié / détourné par d'autres ? Qui sont ces autres ? Quelles seraient ces modes d'utilisation possibles autres que celui du spectateurs passif ?

Construction collective

En passant par la mise en situation / pratique lors de séances de workshop ou de session de recherche intensive basé sur un échange entres les participants et non pas sur le mode enseignant (émetteurs) --> élèves (récepteurs), nous expérimentons un mode de construction collective autour du sujet de recherche, celle-ci incluant la maniére dont on met en place le cadre de recherche lui-même. Échange sur plusieurs aspects, à la fois sur un contenu technique : comment utiliser tel ou tel technologie (quelle technologie !), plastique : quelles approches sonore, vidéo, texte... sensibles de notre réalité, quelles sont les manières de révéler, déjouer, transcender cette réalité, théorique : échange de lecture, citation, discussion et débat, le tout se croisant sur un plan social : cuisine, nourriture et préparation des repas. Cette méthode de construction collective à travers un atelier ouvert permet aux intervenants d'Apo33 et individus de proposer un angle de vue caractéristique du projet en présentant et croisant leurs propres problématiques plastique, technique, théorique...etc. Il y a proposition d'expérimentation à travers de nouvelles combinaisons de dispositif, celui à la fois du cadre même de l'expérimentation, la recherche collective, et ceux du dit projet - dans ce cas, les 5e dimensions, avec notamment toute une batterie de technologies portables, de nouveaux outils de communication sans fil et capteurs audio/données. L'un travaille sur un dispositif d'enregistrement de sons à certains points géolocalisés par GPS, qui seront ensuite rejoués dans un deuxième temps à ces même enplacements. Comment, par rapport à cette proposition, une autre personne avancera « d'écouter le réel sous une autre perspective, notamment à travers des filtres audio, sampler, delay, lowpass..., d'affecter certains niveaux de lecture à la réalité comme pour révéler ces 5 dimensions. Ainsi dans un deuxième temps, les deux approches vont pouvoir se combiner dans la construction d'une même interface provoquant des enregistrements à des points donnés en appliquant certains de ces filtres à ces sons et vice versa pour la lecture. Il y a hétérogénéité dans les approches du champ d'expérimentation, de son résultat et enfin une tentative commune de créer des assemblages possibles de ces multiplicités.

Parler de ce que l'on fait / écrire ce que l'on dit

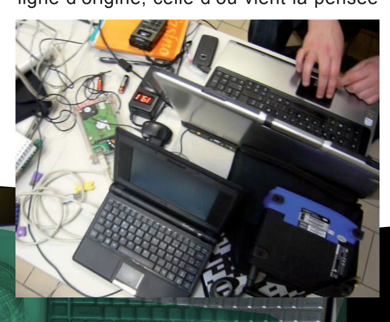
Essentielle à notre méthodologie de recherche est l'articulation du processus et de ses enjeux à travers l'ensemble de la production collective. C'est une redéfinition de la pratique, théorie et expérimentation plastique,poétique comme approche globale et non plus comme des éléments séparés et répartis en différents corpus de spécialisation.

Une pensée, de l'imaginaire, du désir de faire et de dire quelque chose qui nous transcende, qui nous permette de concevoir le monde sous de multiples aspects, de le transformer, de le vivre aujourd'hui et maintenant, une pensée de soi au-delà, projeté dans une réalité commune.

Un acte, celui d'activer cette pensée, de la rendre physique, de lui donner un corps, de l'incarner dans un volume, un espace, un geste. Cet acte qui constitue une humanité, celui de prendre un os et de l'utiliser comme un outil, celui de créer une roue pour pouvoir se déplacer, celui de peindre la lumière que l'on perçoit dans un paysage ou de chanter son cœur, sa vie, sa joie, sa peine...etc.

Le dire comme possibilité d'exprimer sa parole, de parler de ce que l'on fait, d'articuler sa pensée en langage, en son, en image, en signes, une objectivité personnelle comme écriture alternative de l'histoire, celle de sa propre histoire, de ses propres actes. Trouver ses mots, décrire son cheminement et sa vision en des termes qui nous sont originaux.

La trace au-delà du signe, une persistance mentale de notre traversée, existence en passage et éclairage sur des zones sombres et disparaissantes de notre moi. En cette occasion l'édition que vous lisez, le site web sur lequel vous surfez, le dvd que vous visionnez, les extraits sonores que vous écoutez, toute une machine de fabrication de trace. Trace de nos flux, de nos productions, de notre dire, de notre faire, de notre pensée. Petite pierre ajouté à l'édifice, la trace comme pli, repli du temps, ouverture vers une ligne d'origine, celle d'où vient la pensée



Method of Research & Workshop

For a few years, the Apo33 collective has been working on a programme of research at the intersection of reflection, technical experimentation and artistic creation. In the 5th Dimensions project, working with free software and a particular vision of technology have led us to explore a method of research in a double perspective : first, through discussions and exchanges as we work on the project, as we develop technological intelligence (hardware, software, interface, sensors...) and experiment on the tools at hand. Second, by testing the resulting prototype within its ordinary context, in a workshop, and through open collective experimentation.

Recurrent Experimentation

Here we somehow envision ourselves outside the boundaries of the technophile consumerist totality in which we are immersed. One way out into an alternative technology is to leave things continually accessible, continuously experimenting. It is paradoxical to be simultaneously following the latest technological trend (mobile technology, bluetooth communication, wifi, environmental sensors...) while trying to divert it (into play, performance, artistic creation). Permanent experimentation implies that the final product is never pre-determined or that only an aesthetic approach is considered ; on the contrary, points of entry must be multiple and definitive results should never be fully completed. It is a kind of never ending work in progress, a permanent experimental mise-en-abime, a route of escape out of industrial utilitarianism. Installing, re-installing, des-installing new computer systems, testing over and over new means of communication, data-transmitting protocols (bluetooth, wifi, zigbee...), finding out their limitations, losing track and looking somewhere else, spending time on an option, letting it loose, understanding it and envisioning its possible use without knowing if the chance will be given ... But do we run the risk to end up in the same enclosure that we are trying to escape from, of excessive consumerism, in a techno-geek fashion? How can we reclaim the process? How can it be diverted by others? Who are the 'others'? What other possible uses are there for those who are not content with a role of passive spectator?

Constructing collectively

When we integrate our apparatus in a context/practice of workshops or sessions of intensive research based on an exchange between participants rather than a vertical situation of teacher (transmitter) versus pupils (receptors), we experiment a mode of collective construction of the subject of research, research that also question its own framework. We are dealing here with exchanges at various levels - in terms of technical content : how to use a specific technology (and which one ?), or plasticity : what sonic, video, written approach... would best address our reality, how can we reveal, trick or transcend this reality, or theory : swapping, exchanging texts, quotations, arguments... and then, all reunite in a companionable context : to prepare meals and eat together. This collective method of construction in an open workshop makes it possible for Apo33's members and contributors to open an original perspective on the project, as each participant introduces her/his own interest or concern, be it plastic, technical or theoretical... etc. New opportunities are given to experiment by combining different elements of the apparatus : method, collective research, plus those that are specific to the project at hand – in this case, the 5th dimensions, with a complete series of mobiles devices, of new wireless communicative tools and sound/data receivers/sensors.One works with a device that records sound which are then geolocated by GPS in specific points, to be replayed later at the same spots. Another one proposes to "listen" to reality after another perspective, through audio filters, samplers, delays, lowpass... or to modify the ways we decipher reality, in order to reveal these 5th dimensions. Later, the two approaches are combine to build a common interface that records sounds or data in a specific spot or conversely, that makes it come out again at the same spot. The approaches to the field of experimentation are heterogeneous, and so are the outcomes, through a collective attempt to create possible compounds out of the multiplicity.

Talking about what we are doing /writing what we are saying

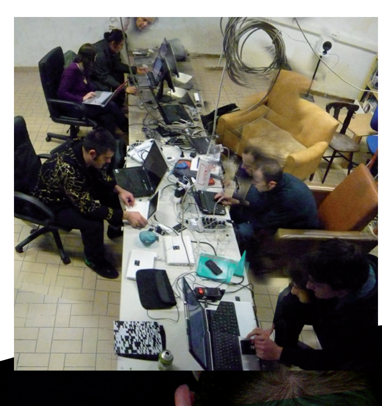
An essential part of our methodology is the structuration of the process and its possible outcomes through collective production. This is a new definition of practice, with theory and plastic or poetic experimentation in a global approach – no longer separate elements distributed among different specialised fields .

Thinking, fantasy, desire to do and to say something uplifting, something that allows us to imagine the world under various aspects, to transform it, to experience it here and now , thinking of ourselves beyond ourselves, as if we were projected onto a common reality .

Acting, activating the thinking, materialising it, giving it a body, incarnating it into a volume, a space, a gesture. Action is what makes us human, like taking a bone and use it as a tool, like creating a wheel in order to travel faster, like painting the light of a landscape, like singing out one's heart, one's life, one's sorrow, one's joy... etc.

Saying, as in using spoken words, as in talking about what we are doing, as in structuring one's ideas into language, into sounds, into pictures, into signs, as in developing a personal objectivity of an alternative form of history, of one's own history. Finding words, describing one's way and one's view in original terms.

Keeping track, beyong the sign, trailing mentally our passage, our existence passing by and the lighting of our dark and fading sides. This edition of the text you are reading, this web site on which you are surfing, the DVD you are watching, the sound extracts you are listening to... these are monitoring, spying machines. Of our moves, of things we produce, or say, or do, or think. Little stones adding up to a wall. Tracks like folds, folds in time, openings into a line, the line where thinking comes from.



Dérives dans l'espace urbain et jeu participatif

Communication

L'espace/dimension d'existence du jeu est aussi créé par la matérialisation de concepts de territoire, tout ce qui n'est pas les participantes : *ce qui est entre*.

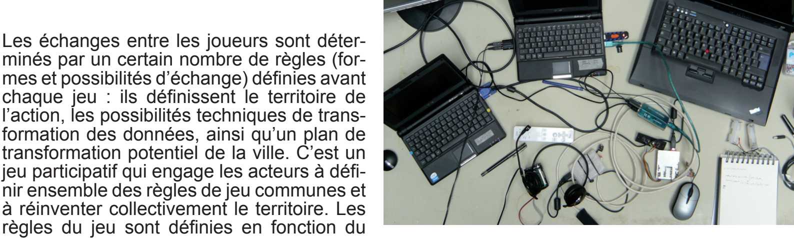
Cet espace/dimension peut être initié par les participants, vivants ou machiniques, ou bien être organisé par des points d'accès existants dans un éther, nuage ondulatoire électro-magnétique reliant notre dimension à autant de 5èmes dimensions. Parfois, certains espaces permettent de renvoyer des informations vers une organisation, un monde externe , formant une trace vivante et permanente de ces inter-dimensions, des Histoires des 5èmes dimensions. Les cyborgs sont-ils uns ou multiples ? Sont-ils les multiples membres/organes d'une seule entité ?
Leurs matérialisations numériques sont partagées à travers l'espace , synchronisées automatiquement sans qu'ils en prennent conscience, comme un système lymphatique global.

1 réseaux mesh, communication bluetooth
2 réseau local wifi
3 réseau wifi ouvert vers internet
4 par des serveurs cvs.

The space/dimension of the game is also the product of the materialization of the concepts of territory, everything but the players : *the in-between.*

This space/dimension can be set up by the (living or machinic) players, or by points of access floating in an ether, an electro-magnetic cloud linking our own dimension to the 5th dimensions. Sometimes, specific places send certain informations to an external world or organisation, marking the living and permanent trail of these interdimensions, of the 5th dimension Histories.
Are Cyborg unique or multiple? Are they members/organs of a single entity?
Their digital materialisations are shared across space, automatically (unaware) synchronised, like a complete lymphatic system.

Les échanges entre les joueurs sont déterminés par un certain nombre de règles (formes et possibilités d'échange) définies avant chaque jeu : ils définissent le territoire de l'action, les possibilités techniques de transformation des données, ainsi qu'un plan de transformation potentiel de la ville. C'est un jeu participatif qui engage les acteurs à définir ensemble des règles de jeu communes et à réinventer collectivement le territoire. Les règles du jeu sont définies en fonction du contexte et des participants. Ainsi, en fonction du territoire, les joueurs peuvent décider que la construction de leur imaginaire collectif pourra se développer plus particulièrement à partir de tel ou tel aspect de la ville, revisité par l'expérience vécue que chacun en fera au moment de la dérive. Telles ces cartes des émotions et perceptions de l'espace urbain qui prolifèrent aujourd'hui, le projet des 5èmes dimensions propose de créer cette carte du « vécu » à même la ville. Les dispositifs portatifs sont reliés, à travers le réseau internet, par une série de protocoles qui organisent leurs interactions. Comme dans le réseau Peer2Peer, chaque joueur met à disposition des autres un ensemble de données. La répartition de données se fait à partir de protocoles de transformations présents sur chaque dispositif portatif. Ce qui veut dire qu'il n'y a pas de technologie englobant l'ensemble des interactions. Ces sont les interactions qui constituent l'unité du dispositif en réseau. Dans ce dispositif interactif en réseau, chaque paramètre peut en influencer un autre. Ainsi, la réception de données peut provoquer le déclenchement de mécanismes sans la volonté du porteur du dispositif. Par exemple, tel joueur reçoit un son de tel autre, déclenchant chez lui une captation d'image, ou encore un son envoyé (un fragment de texte lu par exemple) peut être automatiquement divisé en trois fichiers distincts au moment de son envoi sur le réseau, impliquant que trois récepteurs ne recevront qu'1/3 du message. Aussi, pour obtenir l'ensemble du message, les trois joueurs devraient se réunir en un même point.



Exchanges between players must follow certain pre-determined rules that define the territory, the forms and ways by which the data may be modified, and draw a prospective plan for the transformation of the city. It is an interactive game that challenges the players into defining collectively some common rules and reshaping a territory. The rules are decided by the context and by the players. For example, the players might decide to construct their fantasy world according to such and such elements of the city, and adapt it to their own experience during the performance. Like a modern cartography of feelings and desires, the 5th dimensions project intends to create a 'live' map of the city, through the city. The mobile devices are linked together, via the Internet, by a series of protocols that organise their interactions. As in a peer2peer network, each player distributes a set of data via transforming protocols that are already present in each mobile device : no global technology there, governing the whole system ; only interactions make up the unity of the networking apparatus. And in this apparatus, each element can influence the other. Thus, the reception of some data might start a new sequence of events, unforeseen or unwanted by the receptor... or one player might receive a sound that provoke in turn the reception of an image, or another sound (part of a text...) might be split into 3 pieces sent separately so that a 1/3 of the message only be received by 3 different players, and then, in order to have the complete message, the 3 players would have to meet at some point...

Un dispositif interactif en réseau

```
perl -w
Twig;
: perl osm2e
fichier osm et
lar @ARGV
r) = $ARGV[0]
XML::Twig->ne
# le construit
«parser un fich
} while
$tag = $tag->next_sibling('tag')) ;
} while ($node = $node->next_sibling
node')) ;
```


use strict;
die «usage : perl entree2osm.pl nom_de_fichier [-dl-j]\n Crée un fichier osm appelé noeud.txt
à partir de données en entrée\n
Options :
-d : fichier de dominique leroy
-j : fichier de julien ottavi\n
Format du fichier d'entrée :
latitude
longitude
clé_1
valeur_1
clé_...
valeur_...\n»
unless scalar @ARGV ge 1;
my $fichier = $ARGV[0];
my $auteur = $ARGV[1];
my $lat;
my $lon;
my $k;
my $v;
open(NOEUD, «>noeud.txt»);
open(DATA, $fichier);
creation(); # creation des infos pour osm
sub creation {
print «creation d'un noeud osm\n»;
print NOEUD «<?xml version='1.0' encoding='UTF-8'?>\n»;
print NOEUD «<osm version='0.6'

The NoTek Vest

Objectif : produire un modèle de vêtement qui laisse une certaine liberté au corps tout en permettant l'accès à l'équipement nécessaire pour participer au jeu des 5th Dimensions.

Conditions prérequises :
Taille unique
Comfort et Durée
Soutenir et fournir une protection pour le 7» EEEPC
Avoir une poche pour le Nintendo Wii controller

Contexte d'utilisation : La ville – déjà un corps de cyborg en elle-même, pleine de machines de chair et de béton à parts égales, à la poursuite du progrès, de la technologie et de la flexibilité gymnastique dans toutes les dimensions d'un capital toujours évolutif. La rue prospère, de petites batailles sont gagnées ou perdues au milieu des arbres de béton et des réseaux de métal pendant que les habitants se bousculent et s'ouvrent un espace dans des artères surpeuplées. La navette journalière entre domicile et travail est surveillée à tout moment, on vérifie l'état de santé des cyborgs, de leurs muscles, et leur pression artérielle. Extraire un maximum de croissance. La rue est un automate qui réagit à son environnement en supprimant tous les options inutiles ou en les remplaçant par une autre drogue. Et puis vient le crépuscule et la ville s'éclaire. Des rassemblements se forment, interrompant le flux et le reflux d'une machine bien huilée. L'énergie de la ville doit se trouver de nouvelles veines, de quoi intéresser ces extrémistes.

Si tu n'as rien à cacher, tu n'as rien à craindre

Le réseau de télévision en circuit fermé dira d'où ça vient ; l'information sera transmise au système nerveux central de la ville, renseignera l'autorité, la police et elle sera passée au conducteur pour qu'il évite le bouchon ou la confusion ou le chaos dans le secteur à problème. La rue est le premier relais de communication, ouverte à tous mais bien gardée et surveillée par l'état, qui gère et manipule ses opérateurs. Les gouvernements affichent leur paranoia parce qu'ils veulent empêcher que l'on utilise les rues différemment, qu'autre chose coule dans les veines de l'énorme coeur de la ville. Les marques d'identification à radio-fréquences (RFID) sont inscrites sur nos papiers et nos achats, les signaux de nos téléphones portables, alliés aux caméras omniprésentes, sont prêts à exposer la meilleure vision de nous-mêmes, à créer un profil inexorable de tous les personnages organiques qui pénètrent leur ligne de mire. Oui, l'inertie de la ville, toutes ces voies cherchant à se détourner et donc à revivre.

La veste NoTek : Elle devait prendre en compte un certain nombre d'éléments d'ordre écologique, technologique, esthétique, pratique. Pour le projet de la 5ième dimension, il fallait créer un modèle de vêtement qui soit adapté aux besoins des joueurs de se déplacer, de courir ou de sauter dans la ville avec leur équipement. Le résultat tient compte de ces critères en suivant la mode des 5ièmes dimensions, en restant confortable et en permettant aux joueurs de se frayer sans gêne un passage au milieu du béton et de la chair urbaine. La veste NoTek est un modèle a-symétrique, discret mais élaboré, confortable et seyant, qui intègre avec une simplicité illusoire du matériel technologique adapté à la ville et au monde virtuel.

Un utilisateur : Humanoïde – une anatomie de cyborg en devenir, incorporant divers relais de connectivité. Un mélange de cybernétique post-humaine et de diffusion d'identité, à l'apex d'une relation schizophrène entre la chair humaine et le béton virtuel.

Etre petit, c'est bien – mais il est souvent préférable d'être vu

Je regarde la rue, la première voie de communication. J'observe un tas de personnes qui se parlent à elles-mêmes. Le premier signe de la folie ? Peut-être ; plus probablement c'est à cause d'instruments bizarres fichés dans les oreilles, qui laissent les mains «libres». Sous couvert de divagation, ces instruments nous éloignent plus encore des hasards de rencontre avec les corps étrangers. Nos systèmes de communication sont tellement mobiles, portables, faciles et réduits à des dimensions microscopiques. 2000 heures d'amusement dans un centimètre carré. La promesse de liberté, d'errement, de vagabondage doit être associée aux ateliers de misère qui produisent notre désir d'acquérir des accessoires branchés.

CONNECTEZ LES ATOMES CROCHUS

Souvent le cyborg se contente d'affirmer son territoire pour aller/revenir de/ son travail. Eviter le regard, la conversation avec les autres voyageurs et tout ce qui pourrait faire douter, faire fléchir son amour-propre. La tentation d'intégrer la technologie communiquante dans le tissu de la chemise, tout en nous permettant de plus communiquer à l'intérieur de notre réseau professionnel ou social, nous conduit à propager l'absurde et l'auto-surveillance, comme si la conscience du danger soulevé par l'expression d'un avis ou de soi-même hors du travail cherchait une revanche.

Viré pour cause de modernisation sociale !

La technologie du portable nous libère-t-elle des restrictions de l'état ou des règles de la bienséance ou bien cette nouvelle accessibilité empiète plus encore sur notre temps libre et notre espace personnel en corrodant nos relations sociales et en éveillant une absurde défiance de l'étranger ?




No Signal

The NoTek Vest

Brief: To produce a prototype garment that allows the body freedom of movement and access to specific equipment necessary to the 5th Dimensions game.

Basic design requirements:
One size fits all
Comfort & Durability
Holds & protects one 7» EEEPC
Nintendo Wii controller pocket

User environment: The City - a cyborg anatomy in itself, fuelled by the interchangeable machinery of flesh and concrete in equal measure, driven by the progress, technology and gymnastic adaptability into ever evolving dimensions of capital. The street thrives, small battles are won and lost, amongst its concrete trees and webs of metal, as the inhabitants jostle for space in the city's crowded arteries. The daily trek to and from work monitored at every step, a measure of the cyborgs health, taking its blood pressure and expanding and contracting its muscles where necessary. Squeezing out every inch of growth. An automaton, the street responds to its environment removing all obsolete services and replacing those with yet another addiction. Dusk falls and the city lights up. Occasional clusters form interrupting the natural ebb and flow of this well oiled machine. The city's life force is forced to find alternate veins in which to flow, as these free radicals are addressed.

IF YOU'VE NOTHING TO HIDE, YOU'VE NOTHING TO FEAR.

CCTV will identify the source, this information will be relayed through the city's central nervous system, informing the officials, the police and broadcasting to motorist so as to avoid further blockage or confusion and chaos in the problem area. The street is the first channel of communication, open to all forms of address, but closely guarded and monitored by the state, to maintain control and increase its influence upon its operational assistants. Open paranoia is practised by governments in their fight to counter all alternate use of these streets or the veins that feed the city's great heart. RFID tags on our travel cards and attached everything purchased, registered mobile signals and the self propagating cameras poised to capture our best side, create an unshakable profile of each fleshy character that crosses her paths. Yet, the inertia of the city, its numerous channels await their diversion and thus their revival.

The NoTek Vest: The design concept for the NoTek Vest realises a number of environmental, technological, visual and corporeal considerations. For the 5th dimensions project it was important to create a prototype garment that dealt with the issues of mobility requirements a player might experience with the technology as he/she walks, runs or jumps in the urban setting. The resulting design takes into account all these factors in its design alongside the all important couture for the 5th dimensional fashion statement, it is important that the user is comfortable and able to negotiate his/her way through the concrete and flesh of our city. The NoTek Vest is a discrete, yet sophisticated A-symmetrical design that combines comfort and style with illusory simplicity embedded with complex technological hardware and programming appropriate for use in an urban domain and virtual world.

User experience: The Humanoid – a cyborg anatomy in becoming, integrated with various channels of connectivity. A melange of post human cybernetics and identity propagation, culminating in a schizophrenic relationship to physical flesh and virtual concrete.

SMALL IS GOOD – BUT VISIBILITY IS OFTEN BETTER.

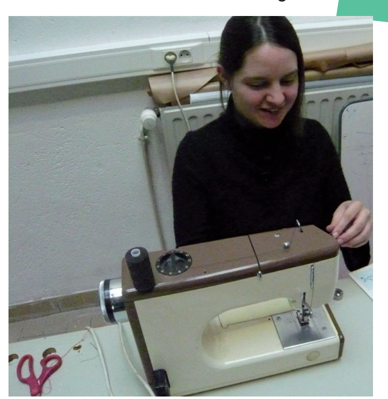
Watching the street, the first channel of communication, I see numerous individuals chatting animatedly to themselves. The first sign of madness? Maybe, but this now common sight is more likely due to the discrete devices implanted in our ears, allowing hands free communication. With an air of mental instability these devices serve to separate us further from chance encounters with the stranger flesh about us. Portability, wearability and the ULTIMATE MOBILITY of our communication systems and of our personal environment are now reduced to nano proportions. 2000 hours of entertainment contained within one square inch. The promise of freedom, roamability, a nomadic lifestyle is bound to the modern day sweatshops that produce the desire to afford such lifestyle accessories.

CONNECT MORE WITH THE PEOPLE YOU LOVE.

Significantly the cyborg frequently settles for enforcing his personal space in transit to and from his/her work.Avoiding all eye contact and small talk with fellow commuters - that would only expose and reflect this less than desirable position. The drive to embed technology that connects us into the fabric of the shirt we wear on our backs, whilst enabling greater communication amongst our social and employment networks, begins to produce a connectivity of nonsense and self monitoring, as an awareness of the dangers of voicing an opinion or identity of the self outside of the workspace maybe returned with vengeful affects.

SACKED OVER STATUS UPDATE!

Does mobile technology really free us from the restrictions of governments and social etiquettes or does this adoption of reachability further encroach on our free time and personal space whilst simultaneously eroding physical relationships and producing an unfounded fear of the Stranger?





géosonique mix

Dispositif d'exploration qui propose de découvrir l'île de versailles à Nantes en parcourant simultanément sa surface physique et son espace sonore virtuel.
une architecture invisible faite de zones d'écoute se superpose à la topologie de l'ile,des sons se déclenchent, se modulent lors du parcours en fonction de la localisation du marcheur.
Ces sons sortes d'entités sonores peuplant l'île. Elles sont dispersés sur toute la surface. En naviguant à l'oreille on peut les retrouver à travers les zones qui se chevauchent l'arpenteur sonique peut faire son propre mixage .

Chaque boucle sonore est composée par rapport à une zone afin de susciter des liens de tension, de synchronisme ou de masquage de l'environnement sonore et visuel.
A travers ce projet je souhaite interroger notre rapport au territoire et expérimenter une nouvelle manière d'écrire dans l'espace.

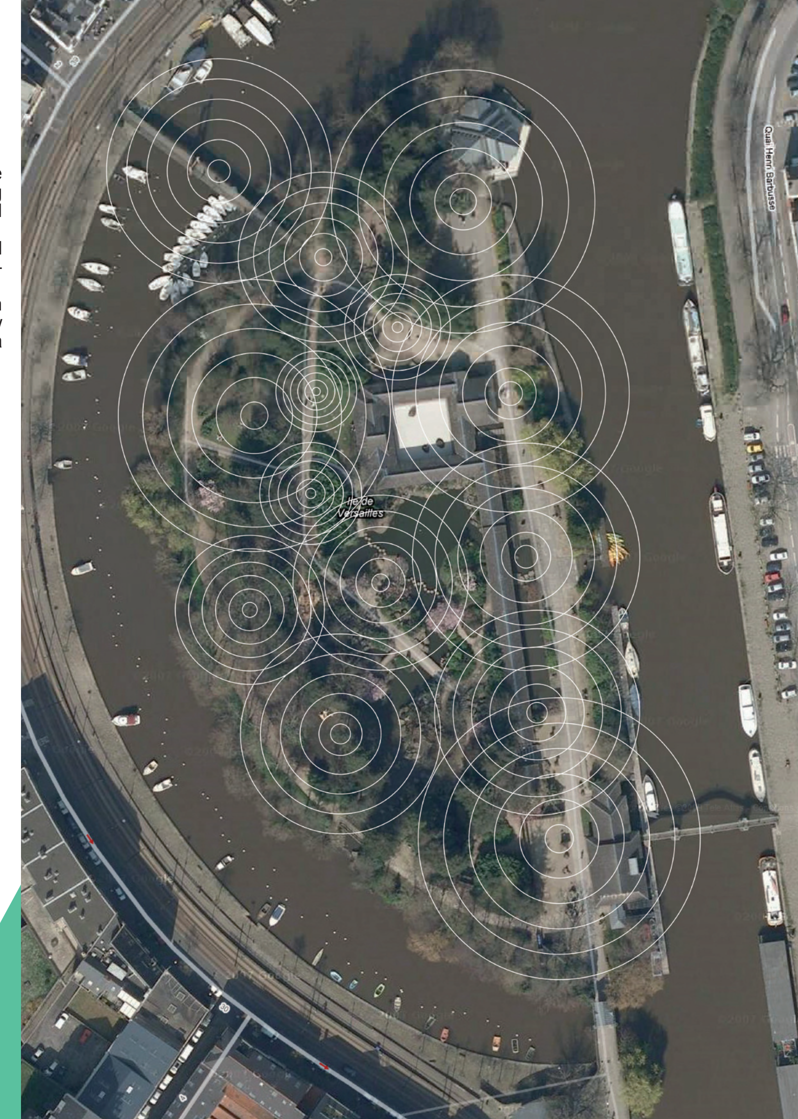
La semaine de workshop 5dim à permis la réalisation et l'expérimentation du dispositif in situ.

An exploring apparatus to discover the 'île de Versailles', in Nantes, examining simultaneously its surface and its virtual sonic space.
An invisible structure of sonic zones and insular topology ; sounds break out, modulated by the path of the wanderer;
These sounds are like sonic beings living in the island, spead all over. You could follow them by ear, across overriding layers; like a sound surveyor doing its own mixing.

Each sonic loop is constructed in the context of an area to set alight wires of tension, of synchronism, of disguise in the visual and sonic environment.
Through this project, I hope to question our relationship to the territory and experiment with a new method of spatial writing.

During the course of the 5th dimensions workshop week, we were able to build the apparatus and experiment it in real life.

Composants:
pda/gps
casque audio



collecte de suggestions verbales

L'idée est de récupérer des phrases ou des énoncés qui puissent être interprétés par des joueurs dans un environnement réel.

Cette collecte pourrait ensuite être injecté dans un système qui ressortirait selon divers critères, par exemple, par hasard, tel ou tel énoncé.

Un exemple de système : Ce système s'appellerait l'Oracle.Il consisterait en un lecteur qui lirait en audio ces énoncés à l'oreille du joueur à chaque fois que celui-ci lui ferait appel.

Ce genre d'énoncé activé par ce genre de système dans ce genre de contexte implique que le joueur ait un rapport ludique avec les mots et énoncés. S'il se donne des impératifs de suivi et de conformation au sens littéral des mots et expressions, il se trouvera bloqué. Par contre il s'en sortira beaucoup mieux s'il fait appel à son inventivité, son astuce, son sens de l'humour. L'Oracle a un rôle de stimulation du sens ludique du joueur.

une collecte d'énoncés à partir de grilles de mots croisés:

-Oiseau bigarré -Passeraient par-dessus -Facile à faire -Point cardinal -A fredonner ou à siffler -Très court -Qui concerne des parties du monde -Bassin naturel -Tube percé -Etendue verte -Complexe en bord de mer -Tours de magie -Regardées attentivement -Bien marqués -Unité de volume -Vase pour les cendres -A l'attaque! en avant! -Quart chaud -Très froid quand il est absolu -Substance dans l'écorce -Etre couché -Emanation colorée -Saules -Abîmés -amas de poils -Rendu illisible volontairement -Complètement sec -Etre bien en évidence -Largeur de main -Résultat du froid

collecting propositions

collecting phrases or statements for their use by players within different contexts.

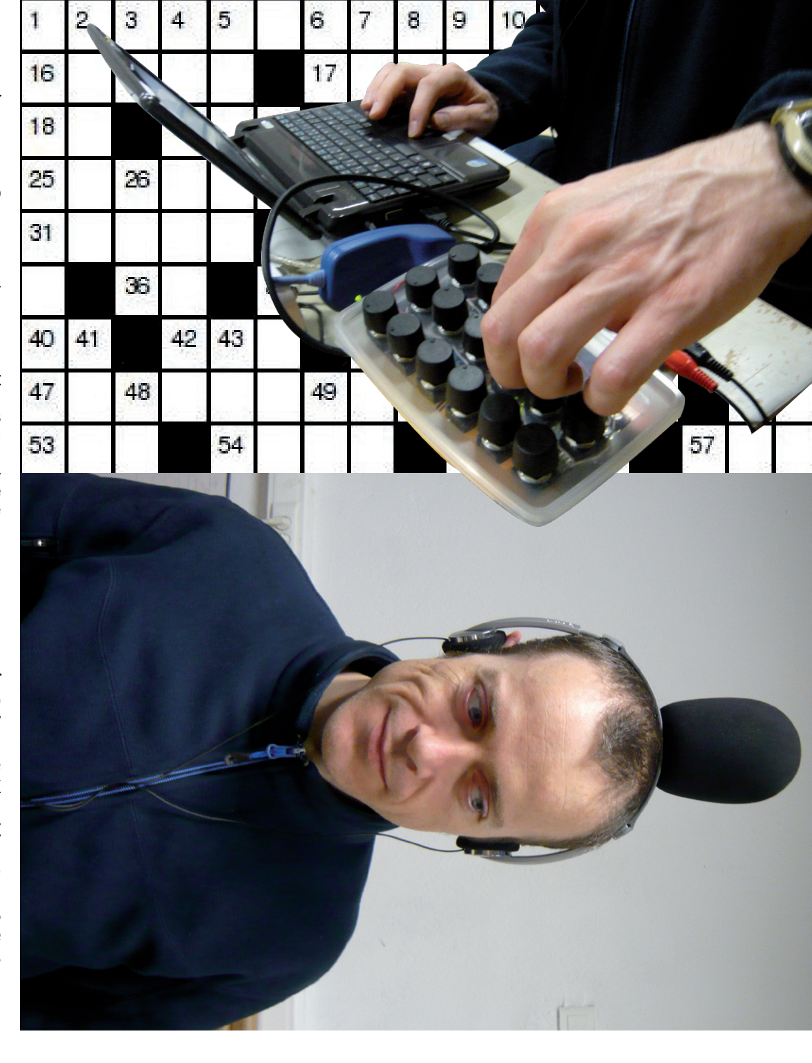
These collected wordings would be inserted in a system, to be released later according to different criteria, such as: chance, or after a specific phrase

One such system: it would be called Oracle. One reader would read out one of the statements to any player who would call on him.

This system would work in this kind of context only if the player is flexible enough with such phrases and statements. If the player sticks to litteral meanings and instructions s/he'll find himself in a bind.
But if s/he opens up and expresses ingenuity, a sense of humour, then s/he'll come out alright. Oracle makes people become playful.

Here are a few expressions out of a cross-word puzzle:

colourful bird -jump over -cardinal point -easy to do -to be hummed, or whistled -very short -from all over the world -natural pool -punctured pipe -green spread -sea-side complex -hat trick -carefully watched -correctly branded -volume unit -cremation urn -tally-ho! Go on! -hot quart -very cold when absolute substance in the bark -lying down -coloured fumes -willows -heap of hair -volontarily illegible -perfectly dry -made obvious -hand width -because of the cold



Maisons délabrées -Fréquentées -Elargira
l'orifice -Jamais entendu -Entrés dans la
grille -Désert rocheux -Symbole de métal
-Façonné à la machine -Copié -Baignoire
-Malentendant quand il est question de
feuille -Bloquera -Systèm e de codage
utilisé en télévision -Dit d'une voix forte
(s') -Pas trop dur -Honteusement -Pousse
un cri rauque -Petit volume -Remit sur
la table -Chemin bordé d' es -Sortie
-L'intervalle -Relative à endance
-Qui ont perdu leurs pa Réalisés
par des machines -Dire l'eau
-Jeu de portes -Répétiti ent
du chlorure de sodiu e
monnaie -Arriverai
être confortable -Ma
-Blocage -Et tout le
par une glande -C
-Décoration -Es
telligent -P er
-Ebranle -Di plein
me -Places à proximit e
géologique -Hauteur r
environ -Substances s
l'urine -Au goût acide e
-Plante à fleurs bleue ne
triphasée -Abréviati ie

choix à partir d'une autre grille:

Mouvement d'impatience -Inexpressifs -Pour qui l'ouïe pose problème -Soufflé avec pression -Sans autre présence -Gouttelettes du matin -Commencer à prendre une certaine couleur -Plante potagère -Réduirions en morceaux -Mettre à l'air -Région du Sahara -Souder -Le prendre pour s'envoler -Sortie d'un métier -Chef d'état -Ceinture -Souvent oiseau quand il est grand -Boire des lèvres -S'imbriqua -Oiseau rapace -Le temps présent ou à venir -Du dedans au dehors -Ouvrage de fibres textiles -Direction chaude -Capacité pulmonaire totale -Entassé -Passages de rivières -Instrument à vent -Mise dans le paquet vers la bonne destination -Rôdant -Parfumée -Se déplaça ventre à terre -Mâchoires d'acier -Pas fondés -Absorbent -D'une habileté qui s'accompagne de ruse -Ferais sortir le liquide -Mets en circulation -Attachée -Réalise une toile -Apprécié à sa plus juste valeur -Pris un peu de couleur -Piégée -Jeu de hasard -Identifiées des yeux -Bien si c'est le dernier -Contrôle -Petit ruminant -Grand oiseau -Bouclier de Zeus -Noircirai -Cube de bois -Dépliera -Périodes très chaudes -Supporté -Sorties -Métissa -Les pieds du peuple -Souvent au départ de la flèche -Trop méfiant -Disposition à vouloir le bien d'un autre que soi -Pagne tahitien -Absorbe -Essayé -Arme blanche -Mines -Vieux mot pour ce jour -Précédé de deux autres

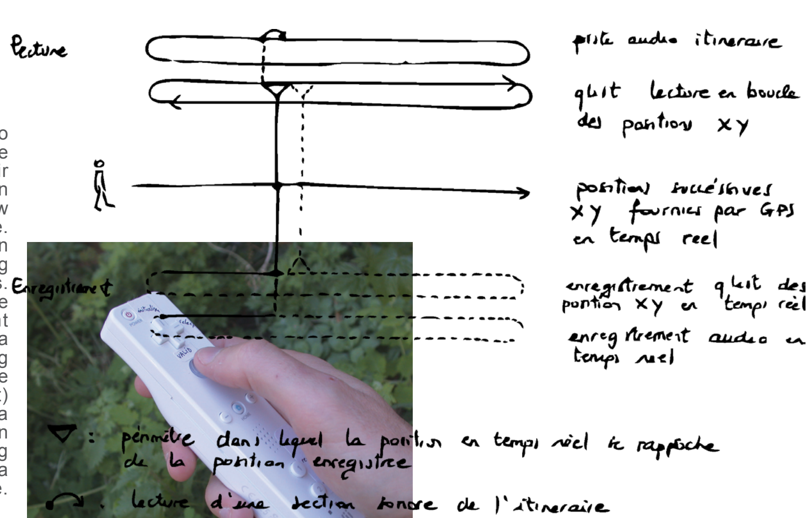


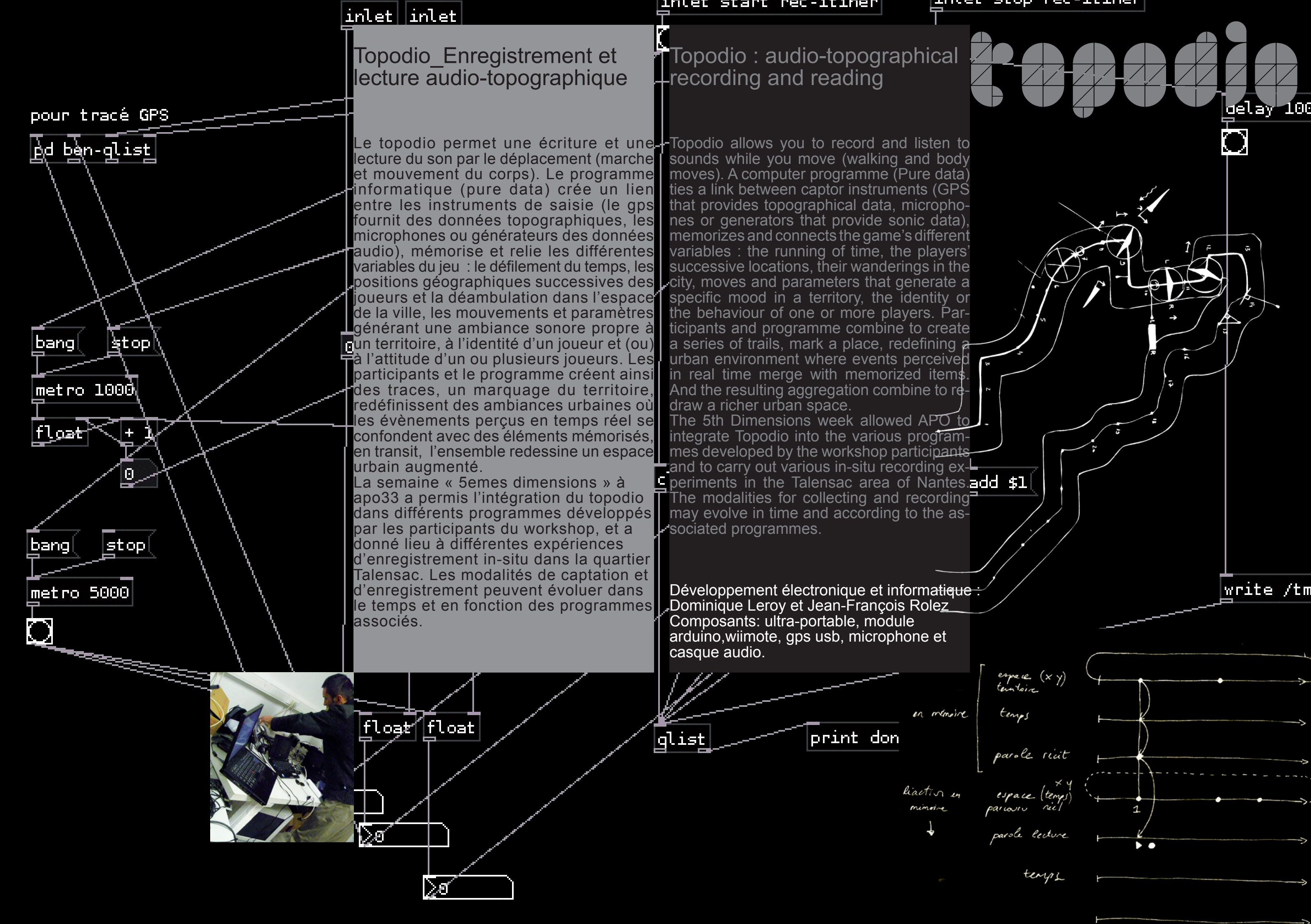
A game of tracks and territorial markings

Jeu de traces et marques territoriales

Le topodio agit comme un module mémoire qui permet aux joueurs de construire de nouveaux espaces formés par l'assemblage de leurs traces sonores et de leur actions collectives volontaires ou non. Ils peuvent former de nouvelles places, de nouveaux axes de circulation dans l'espace urbain redéfini. A l'image d'un sentier de montagne creusés par les passages successifs des randonneurs, les nappes de sons forment de nouveaux axes débouchant sur d'autres points de vues. Ces zones peuvent se caractériser par une sensation de plénitude qui se crée par la contemplation d'un motif sonore ou d'un paysage sonore complexe, ou par une attitude de rejet provoqué de façon contrôlée ou non par un ou plusieurs joueurs. Ces espaces délimités par l'action volontaires ou involontaires des participants peuvent ainsi contenir des marques territoriales (ex : marquages d'alarme), d'identification ou de familiarisation (reconnaissance, formation d'un groupe); ces interactions générant une ré-organisation constante du jeu. Dominique Leroy

Topodio acts as a memory module to allow players build new spaces out of the aggregation of their sonic tracks or their collective actions (consciously or not). In this way, they can form new places, new thoroughfares in a redefined urban space. Like a path burrowed through the mountain by frequent ramblers, the sonic layers dig new roads that open to new perspectives. Such places may be particular because they produce a sensation of fulfillment out of a fascination for a sonic motif, or a complex soundscape, or out of a feeling of rejection by one or more players. These spaces defined by the voluntary (or not) action of the players can in this way mark a territory (ex: warning signals), identification or habituation (reconnaissance, forming a group); these interactions foster a permanent re-organisation of the game.




topodio
inlet
inlet
inlet start rec-itiner
inlet stop rec-itiner
Topodio_Enregistrement et lecture audio-topographique
Le topodio permet une écriture et une lecture du son par le déplacement (marche et mouvement du corps). Le programme informatique (pure data) crée un lien entre les instruments de saisie (le gps fournit des données topographiques, les microphones ou générateurs des données audio), mémorise et relie les différentes variables du jeu : le défilement du temps, les positions géographiques successives des joueurs et la déambulation dans l'espace de la ville, les mouvements et paramètres générant une ambiance sonore propre à un territoire, à l'identité d'un joueur et (ou) à l'attitude d'un ou plusieurs joueurs. Les participants et le programme créent ainsi des traces, un marquage du territoire, redéfinissent des ambiances urbaines où les évènements perçus en temps réel se confondent avec des éléments mémorisés, en transit, l'ensemble redessine un espace urbain augmenté.
La semaine « 5emes dimensions » à apo33 a permis l'intégration du topodio dans différents programmes développés par les participants du workshop, et a donné lieu à différentes expériences d'enregistrement in-situ dans la quartier Talensac. Les modalités de captation et d'enregistrement peuvent évoluer dans le temps et en fonction des programmes associés.
Topodio : audio-topographical recording and reading
Topodio allows you to record and listen to sounds while you move (walking and body moves). A computer programme (Pure data) ties a link between captor instruments (GPS that provides topographical data, microphones or generators that provide sonic data), memorizes and connects the game's different variables : the running of time, the players' successive locations, their wanderings in the city, moves and parameters that generate a specific mood in a territory, the identity or the behaviour of one or more players. Participants and programme combine to create a series of trails, mark a place, redefining a urban environment where events perceived in real time merge with memorized items. And the resulting aggregation combine to redraw a richer urban space.
The 5th Dimensions week allowed APO to integrate Topodio into the various programmes developed by the workshop participants and to carry out various in-situ recording experiments in the Talensac area of Nantes. The modalities for collecting and recording may evolve in time and according to the associated programmes.
Développement électronique et informatique : Dominique Leroy et Jean-François Rolez
Composants: ultra-portable, module arduino,wiimote, gps usb, microphone et casque audio.
pour tracé GPS
pd ben-glist
bang
stop
metro 1000
float
+ 1
0
bang
stop
metro 5000
float
float
0
0
glist
print don
add $1
delay 100
write /tm
espace (x y) territoire
en mémoire
temps
parole récit
espace (temps) parcours réel
parole lecture
temps

METAARITÉ

Audio shizo réalité & transformation du réel

Il suit le chemin tracé dans son mouvement. Jusqu'au moment où la machine lui dit : prend à droite rentre dans le premier magasin emprunte un objet, déplace le dans un autre magasin, traverse 20 fois un passage piéton, assieds toi, observe, écoute, ralentis...etc. Où surgit d'une commande bouton gauche un fichier audio parlant du vide et du plein, annonçant une vision sexuelle de la rue, point lunaire de descente vers l'inconscient. Assisté de son micro-electret et de sa machine de machine notre joueur augmente sa réalité d'une couche de filtres venus détournée son environnement proche, recreant de nouvelles dimensions dans sa perception. Extension, prothèse signifiante, corps multi-organique, doubler la machine dans un corps synthétique, perdre ou ouvrir le pas vers une nouvelle physicalité de l'espace. Écriture du réel, amplification des chaînes de signes, certaines, le marcheur se déplace aux aguets de son propre souffle. Sa manette blanche de jeu dirigeant son pas comme une épée invisible de gladiateur des temps modernes combattant des fantômes sonores, des dragons de signes, des monstres électromagnétiques. Imaginaire de machine paranoïaque, corporalité de machine désirante, se soumet-il à la parole donné, dicté? Bravant l'ordre il switche une fois de plus et attend l'instruction adéquate à son désir, envie... celle de braver le pavé et de clasher avec les vitrines, regard au delà des passants et des murs, extra-sensoriel, extension de sens ou extortion des sens?

Pointe et presse

lowpass se déplace lentement et swift de l'aigus au grave

clinquant dans l'oreille

bleu au jaune

émoustille le creux

mouvement d'étoiles

déracine le pas

rentre dans la terre et creuse à même le seistemic

po-être parle et doucement raconte une bref eclipse

mouvement du haut en bas

se perd

revient

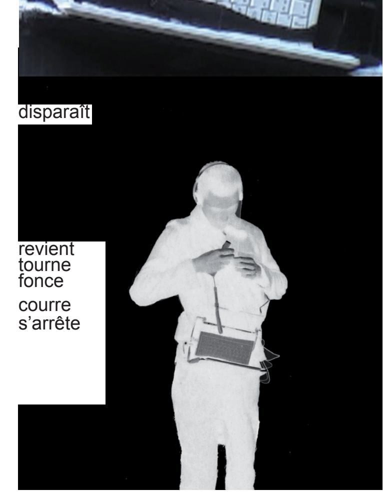
disparaît

il dit le faire à l'instant de la marche

démange le régulateur



il suit
fais
redit
s'échappe
fuit



revient
tourne
fonce
courre
s'arrête

il s'assoit et écoute les vitres de sons,
les parlements de frétillements, cliquetis et cuicui,
parole et fantasmes,

il continue jusqu'à en être...



He follows the path drawn in his environment. Until the time comes when the machine tells him : turn right into the first shop, borrow an object, move it to another shop, cross twenty times a pedestrian passage, sit down, watch, listen, slow down, etc. Or, out of a control button on the left, comes out an audio file that tells you of fullness ans emptyness, heralding a sexual vision of the street, a lunar point of descent towards the unconscious. Assisted by his micro-electret and his machine of machine, our player increases his reality with a layer of filters that are meant to divert his immediate environment, re-creating new dimensions in his perception. Extension, meaning: prothesis, multi-organic body, reproducing the machine in a synthetic body, missing or opening the passage into a new materiality of space. Writing the real, amplifying lines of signs, some of them, the wanderer moves while watching his own breath. His white control lever directing his way like the invisible sword of a modern gladiator fighting some sonic ghosts, sign dragons, electromagnetic monsters... Fantasy of paranoid machines, corporality of desiring machines, does he conform to the word given, or dictated? Confronting the order, he switches once more and waits for an instruction corresponding to his desire, his craving... to face the cobblestone and to clash with shop windows, beyond passers-by and walls, extrasensory, extension or extortion of the senses?

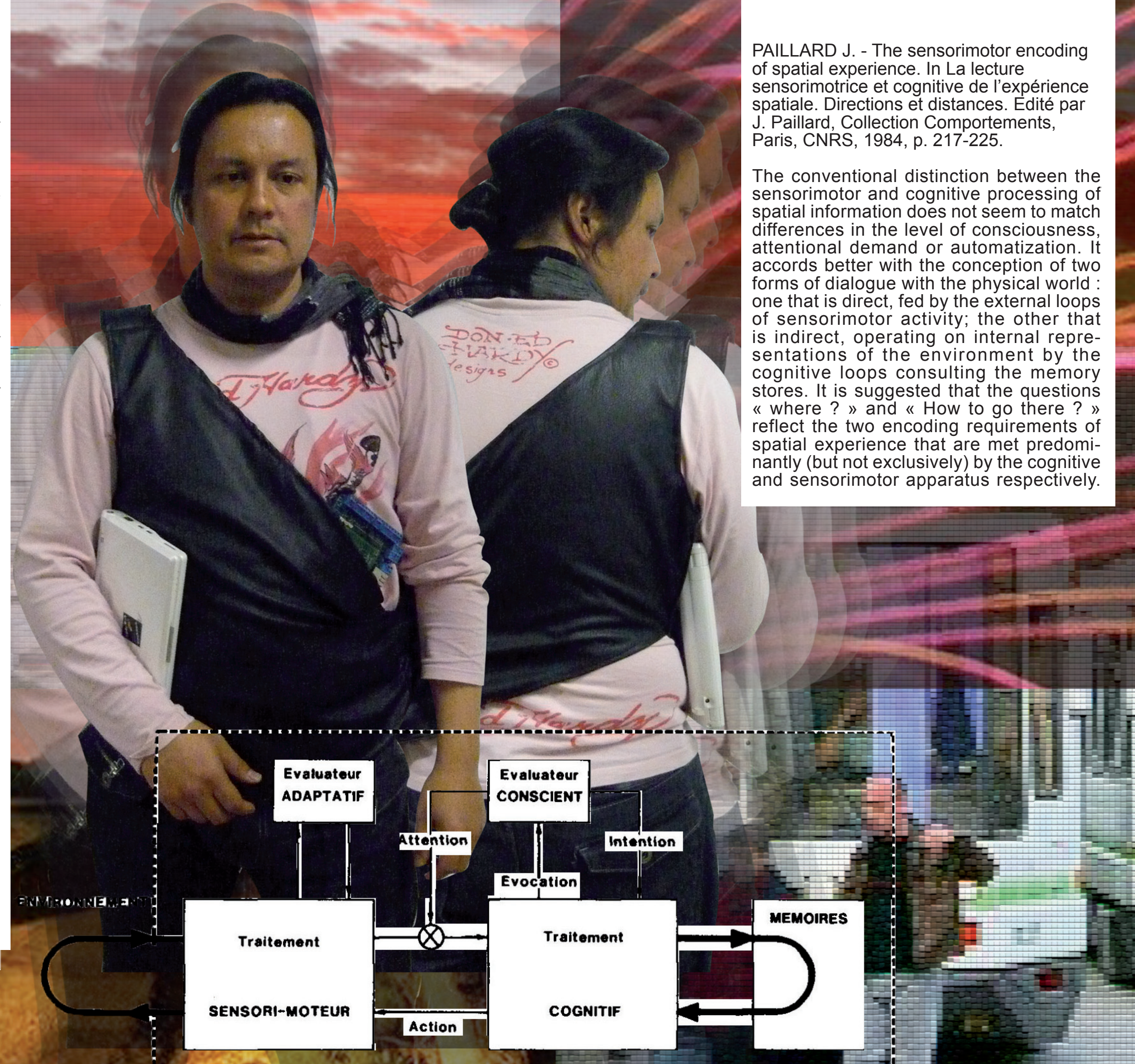
composantes:
eeepc
wiimote
usb stick
usb bluetooth
microphone
casque d'écoute
Gnu/Linux OS
puredata
la veste NOTEK

PAILLARD J. - L'encodage sensorimoteur et cognitif de l'expérience spatiale. In La lecture sensorimotrice et cognitive de l'expérience spatiale. Directions et distances. Edité par J. Paillard, Collection Comportements, Paris, CNRS, 1984, p. 217-225.

La distinction conventionnelle entre traitement sensorimoteur et cognitif des informations spatiales ne recouvre pas celles que l'on peut faire entre niveaux de conscience, d'attention ou d'automatisme; elle s'accorde davantage avec la conception de deux dialogues qu'entretient le système avec le monde physique, l'un direct alimenté par les boucles externes des activités sensori-motrices, l'autre indirect qui opère sur les représentations internes de ces réalités par les boucles cognitives de consultation des mémoires du système. On montre comment la réponse à la double question « où ?» et « comment y aller ? » traduit des modalités d'encodage des relations spatiales prédominantes (mais non exclusives) respectivement pour l'appareil cognitif et pour les instruments sensori-moteurs.

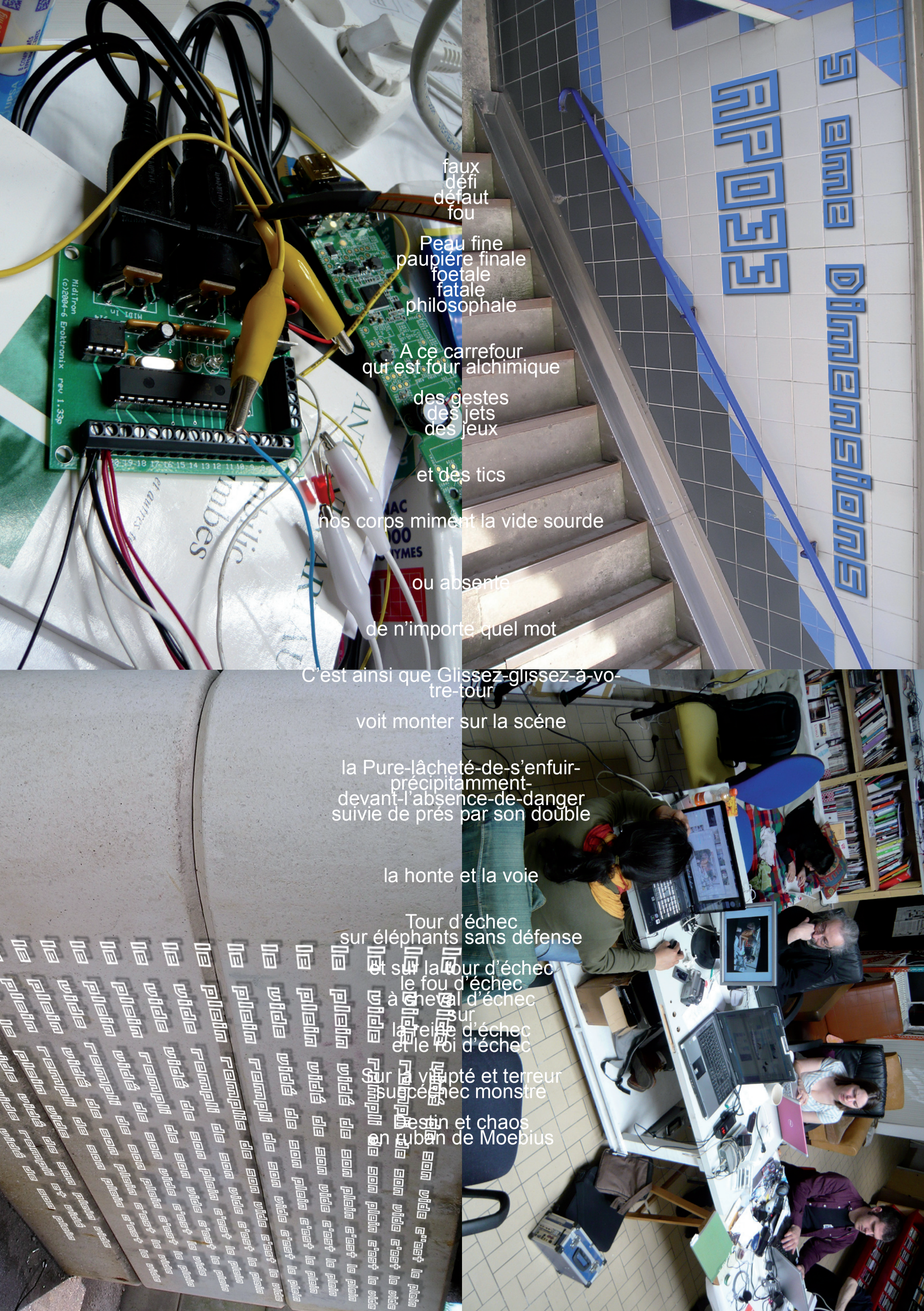
Le cerveau humain est capable de traiter d'innombrables informations venant à la fois du milieu intérieur et du milieu extérieur. Cette foule de données éléctro-bio-chimiques se presse aux portillons des capteurs, émetteurs, boucles d'effecteurs, intégrateurs, relais et adaptateurs, pour ressortir hachée, filtrée, mélangée, concaténée et synthétisée en un double message codé, dont une très grande partie est inconsciente, et l'autre, petite partie émergée d'un iceberg, consciente.

dans les 5emes DIMENSIONS la machine s'apparie au joueur pour créer une virtualité augmentée du réel, prothèse ajoutée de ses capacités auditives,--augmentation de la stimulation et de la réception, modification de la perception--, et des capacités cognitives --transformation de la boucle cognitive en relation avec les stimuli habituels, altération de l'intégration des informations, genèse d'une autre dimension, contigüe à celle de l'imaginaire--. Le joueur est invité à parcourir de son mouvement cognitivo-altéré, et de son langage inter-neuro-perturbé, cette nouvelle couche de flottabilité de son émoi et de son comportement, créant ainsi un niveau d'énergie nouveau dans l'espace de son intentionnalité.



PAILLARD J. - The sensorimotor encoding of spatial experience. In La lecture sensorimotrice et cognitive de l'expérience spatiale. Directions et distances. Edité par J. Paillard, Collection Comportements, Paris, CNRS, 1984, p. 217-225.

The conventional distinction between the sensorimotor and cognitive processing of spatial information does not seem to match differences in the level of consciousness, attentional demand or automatization. It accords better with the conception of two forms of dialogue with the physical world : one that is direct, fed by the external loops of sensorimotor activity; the other that is indirect, operating on internal representations of the environment by the cognitive loops consulting the memory stores. It is suggested that the questions « where ? » and « How to go there ? » reflect the two encoding requirements of spatial experience that are met predominantly (but not exclusively) by the cognitive and sensorimotor apparatus respectively.



faux
défi
défaut
fou

Peau fine
paupiére finale
foetale
fatale
philosophale

A ce carrefour
qui est four alchimique

des gestes
des jets
des jeux

et des tics

nos corps miment la vide sourde

ou absente

de n'importe quel mot

C'est ainsi que Glissez-glissez-à-vo-
tre-tour

voit monter sur la scéne

la Pure-lâcheté-de-s'enfuir-
précipitamment-
devant-l'absence-de-danger
suivie de prés par son double

la honte et la voie

Tour d'échec
sur éléphants sans défense

et sur la tour d'échec
le fou d'échec
à cheval d'échec
sur
la reine d'échec
et le roi d'échec

Sur la volupté et terreur
succéchec monstre

Destin et chaos
en ruban de Moebius

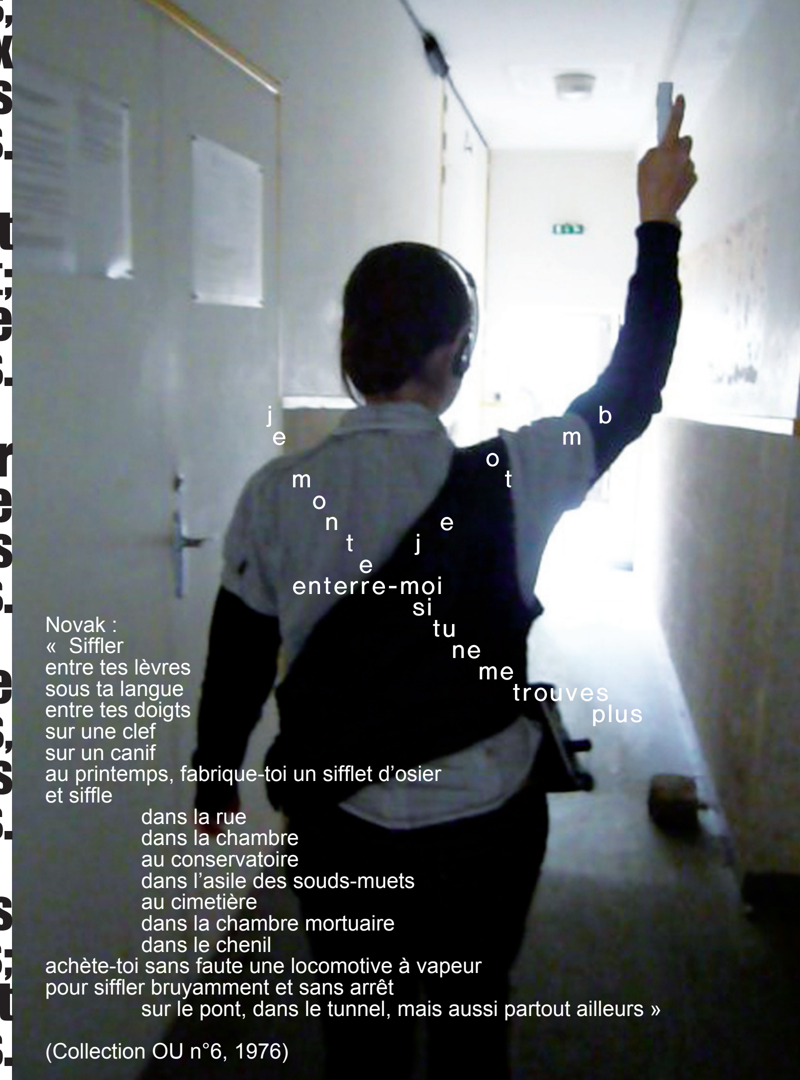
Vitres de son où virent les astres,
verres où cuisent les cerveaux
le ciel fourmillant d'impudeurs
dévore la nudité des astres.

Un lait bizarre et véhément
fourmille au fond du firmament;
un escargot monte et dérange
la placidité des nuages.

Délices et rages, le ciel entier
lance sur nous comme un nuage
un tourbillon d'ailes sauvages
torrentielles d'obscénités.

La rue sexuelle s'anime
le long des faces mal venues,
les cafés pépiant de crimes
déracinent les avenues.

Des mains de sexe brûlent les poches
et les ventres bouent par-dessous;
toutes les pensées s'entrechoquent
et les têtes moins que les trous.



Julien Ottavi
Médiactiviste, artiste-chercheur, poète et arracheur de langue, musicien, réalisateur de films expérimentaux et performeur…etc. Membre fondateur d'Apo33 et activateur des labels Noise Mutation, Fibrr Records. Il est actuellement co-directeur de Area10Medialab à Londres. Développe un travail de recherche et de création, croisant art sonore, poésie sonore, nouvelles technologies, bricolage de dispositifs électroniques et performance. Actif dans le mouvement du libre, il développe la distribution multimédia Gnu/Linux Apodio. Au delà des médiums et des catégories, l'activation et la mise en abîme d'énergies, de concepts et de forces par l'expérience est une des ses manières de pratiquer la création dans ses réalités matérielles, sociales, sensorielles, sensibles et conceptuelles
http://www.noiser.org julien@apo33.org

Dominique Leroy
Artiste multimédia, Dominique Leroy vit et travaille à Rezé et Nantes ; il participe depuis 2006 aux ateliers de recherche développés par les collectifs ecos et apo33. Son travail fait appel à différents modes d'expression, il prend la forme d'installations, de performance ou processus socio-actifs. Ses recherches et créations explorent et questionnent notre cadre de vie : les développements urbains, la technologie, l'architecture, et les réseaux de communication.
http://www.leftright.org/

Luc Kerléo, sculpteur
1989-91: divers enregistrements à base de synthétiseurs, magnétophones analogiques modifiés, cellules piézoélectriques
1991-96: école des Beaux-Arts de Brest puis de Nice
1996-98: participations à diverses expos collectives (Nice, Munich, Limoges, Besançon), laboratoire sonore sur le web, Kaon (Limoges)
1999: collaborations avec 1Ka (Marseille) et avec Toy Bizarre (Limoges). Parcours en voiture amplifiée, Bordeaux.
2000: résidence et exposition à la Box (Bourges). Résidence à Avatar (Québec).
2000-05: Activités au sein du collectif APO33, Nantes. Pièce pour lavomatique, Nantes.
2005-07: activités au sein du collectif APU2M. Résidence à l'Atelier Expérimental, Clans (Alpes Maritimes).
2007-09: Diverses expositions en France. Collaboration avec 4 autres artistes à Fylkingen, Stockholm.
Http://luc.kerleo.free.fr

Soulivanh Nanthanvong
Chercheur en systèmes et interfaces cognitivo-sensibles.
« Dans son approche et sa compréhension de l'émotion, des sens et de l'humain, dans sa démarche mêlant poétique du réel et de l'imaginaire, l'artiste est à même de trouver et développer des outils d'expression et de communication avec les parties sensibles, même les plus inconnues de l'être. »

Julien Poidevin
Artiste sonore qui travaille sur des dispositifs grâce auxquels il interroge notre rapport au corps, au territoire .
De quelle façon notre environnement sonore influence t 'il notre ressenti de l'espace ? Comment amplifier les tensions entre son et espace? Dans un monde saturé de signaux sonores , comment retrouver le désir de l'écoute ?
Dans ses projets il est souvent question de la nature du son : de sa source à sa réception, mais aussi de son pouvoir d'évocation, sa capacité à nous emmener, nous faire vibrer,,,
www.myspace.com/abruitsecret semantik9@hotmail.com

Jean-François Rolez
bricole les systèmes informatiques, les circuits éléctroniques et participe à la ré-appropriation des techniques par une pratique du partage des connaissances et un discours autour des licences libres. Du Bretzel d'APODIO au sein d'APO33, au Gepeto de la Fabrique du Libre, il se concentre aujourd'hui sur une mise en pratique d'une écologie de l'infomatique. http://la-fabrique.du-libre.org/

Sarah Trichet-Allaire
a une formation d'informatique et d'interaction humains/machines. Elle intègre des applications oueb et fait de la programmation, avec une prédilection pour le langage Perl. Le libre est une évidence dans son travail, tant pour l'efficacité que pour la liberté des individus. Elle est engagée dans l'économie sociale et solidaire comme alternative au système capitaliste et pour un épanouissement des personnes dans leurs activités, et plus globalement dans l'écologie comme mode de vie.
http://la-fabrique.du-libre.org/

Jenny Pickett est une artiste visuelle basée à Londres.
En croisant différents médias Jenny explore les notions complexes de la mémoire et du temps, dont elle révèle la nature par une étude respectueuse des détails des processus de construction du travail.
Jenny a également participé à la fondation de A10lab et elle en partage la gestion. A101ab est une plateforme expérimentale des arts médiatiques à «Area10 project space»,elle collabore fréquement avec Apo33 à Nantes.

Sophie Gosselin.
Philosophe-artiste. Doctorante en philosophie à l'Université Marc Bloch à Strasbourg, elle tente de renouveler l'approche de la question de la technique à partir des travaux de Jacques Derrida.
Elle est chargée de cours à l'Université de Nantes sur les pratiques artistiques et culturelles liées aux développements technologiques et membre du CERCI (Centre de recherche sur les Conflits d'interprétation de l'Université de Nantes).
Elle est membre active d'APO33, espace de recherche et d'expérimentation artistique, technologique et théorique basé à Nantes, dans lequel elle écrit de nombreux articles et met en> place des projets de recherche croisant art, science et technologie et organise des conférences et séminaires réunissant artistes, chercheurs, activistes.
En collaboration avec David G. Bartoli, elle explore des manières de rendre la pensée sensible, à travers des processus de création artistique. Elle a co-dirigé l'ouvrage Poétiques du numérique sorti en 2008 aux éditions L'entretemps.

Julien Ottavi
Mediactivist, artist-researcher, poet and tongue ripper, musician, experimental film-maker and performer…etc. Founder Member of Apo33 and activator of the labels : Noise Mutation, Fibrr Records. Presently a co-manager of Area10Medialab in London. He develops a programme of research and creation, at the intersection of sound art, sonic poetry, new technologies, installation of electronic devices and performance. An activist in the Free software movement, he co-develops the diffusion of Apodio Gnu/Linux multimedia. Beyond Media and categories, the activation and mise-en-abîme of energy, concepts and forces by experimentation constitute for him one way to practise creation in the various sides of reality (material, social, sensitive, conceptual)
http://www.noiser.org julien@apo33.org

Dominique Leroy
A multimedia artist, Dominique Leroy lives and works in Rezé and in Nantes ; he has been participating since 2006 in various workshops organised by Apo33 and the association Ecos. His work calls on diverse modes of expression, in the forms of installation, performance or socio-active processes. His research and creation explore and question our lives : urban developments, technology, architecture, communication networks.
http://www.leftright.org/

Luc Kerléo, sculptor
1989-91: various recordings with synthetizers, modified analogical tape recorders, piezoelectric cells
1991-96: School of fine arts in Brest then in Nice
1996-98: participation in various collective exhibitions (Nice, Munich, Limoges, Besançon), sonic laboratory on the web, Kaon (Limoges)
1999: collaboration with 1Ka (Marseilles) and with Toy Bizarre (Limoges). Trip by amplified car, Bordeaux.
2000: residence and exhibition in la Box (Bourges). Residence in Avatar (Quebec).
2000-05: participation in the APO33 collective, Nantes - Pièce pour lavomatique, Nantes.
2005-07: participation in the APU2M collective. Residence in l'Atelier Expérimental, Clans (Alpes Maritimes).
2007-09: various exhibitions in France. Collaboration with 4 artistes in Fylkingen, Stockholm.
Http://luc.kerleo.free.fr

Soulivanh Nanthanvong
A researcher in cognitivo-sensitive systems and interfaces
« By his approach and his understanding of emotion, senses and humanity, by his mixture of poetry and imaginary, the artist can find and develop tools that express and communicate with sensitive elements, even those most ignored. »

Julien Poidevin
Sound artist working on devices that question our relation with the body, or the territory.
How does our sonic environment influence our sense of space?
How can we amplify the tensions between sound and space?
In a world saturated with sonic signals, how can we regain a desire to hear?
His projects often have something to do with sound: its origin, its reception, its aura, its potentiality to move us...
www.myspace.com/abruitsecret semantik9@hotmail.com

Jean-François Rolez
Likes to tinker with data processing systems, electronic circuits, to participates in the re-appropriation of technique through knowledge sharing and the promotion of free software.
As 'Bretzel' part-producing APODIO in APO33, as Gepeto in 'la Fabrique du Libre', he is particularly concerned with ecological practice in computing. http://la-fabrique.du-libre.org/

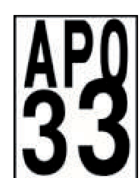
Sarah Trichet-Allaire
Has studied computing and human/machine interactions, works on web integration and programming, with a preference for Perl. She sees Free software as a nessecity for her work and as a support of human freedom. She promotes a social economy to replace capitalism and encourages personal fulfilment by respecting the environment.
http://la-fabrique.du-libre.org/

Jenny Pickett is a London based visual artist.
Crossing various media Jenny explores complex notions of memory and time, by exposing their nature, often through the process of constructing the work itself, in a way that reflects the details of her subject matter. Jenny also founded and manages A10lab, an experimental media arts platform at Area10 Project space in London and frequently collaborates with Apo33 in Nantes. Http://www.jennypickett.co.uk

Sophie Gosselin
A Philosopher-artist and a PhD student in philosophy at the «Mark Bloch University of Strasbourg» where she tries to examine the question of technique in the work of Jacques Derrida. A lecturer at Nantes university on cultural and artistic pratices linked to technological developement. A member of the C E R C (Centre for research onthe interpretation of conflicts at Nantes University). An active member of Apo33 for whom she wrote numerous articles.She also manages research projects that have to do with art, sciences and technology. She organises conferences and seminars that bring together artists, researchers and activists, in collaboration with David G. Bartoli She explores different ways to make the thought sensitive, through artistic creation processes.

APO33 est un laboratoire artistique, technologique et théorique transdisicplinaire qui développe des projets collectifs divers alliant recherche, expérimentation et intervention dans l'espace social. S'inscrivant dans la continuité des dynamiques ouvertes par le mouvement des logiciels libres, APO33 se construit comme un espace modulaire, initiant des projets et processus de création collaboratifs et explorant de nouveaux modes de production et de diffusion artistiques et créatifs. A travers des workshops, des ateliers de partage, des séminaires, des interventions dans l'espace public, des créations, des rencontres internationales, des projets en ligne, des publications etc. APO33 interroge les transformations actuelles des pratiques artistiques et culturelles conséquence des réappropriations et usages des Technologies de l'Information et de la Communication. Ce questionnement conduit APO33 à travailler aux marges du champ culturel pour explorer les passages et croisements qui peuvent s'opérer entre la création et d'autres disciplines ou pratiques sociales (activisme politique, médiation ou action sociale, sciences dures et sciences humaines, urbanisme, écologie, économie…).

APO33 , as an interdisciplinary laboratory drawing on the artistic and technological fields, fosters various collective projects associating research, experimentation and social intervention. In the continuity of the dynamics that has been opened by the free software movement, APO33 is structured as a modular space, initiating collaborative projects and creative processes, as well as exploring new artistic and creative modes of production and diffusion. Through workshops, seminars, artistic creation, international meetings, on-line contributions, publications and interventions in public spaces, APO33 queries to-day's transformations in artistic and cultural practices consequent to the current re-appropriation and usage of Communication and Information technologies. This questionment has driven APO33 to work at the edge of the cultural field, by exploring possible passages and crossings between artistic creation and other social fields or practices (political activism, social mediation or action, human, environmental, natural and applied sciences, urbanism, economy, ecology…).



APO33
17, rue Paul Bellamy
44000 Nantes
tél : 02.51.89.47.16

design graphique : Julien Poidevin
traduction : Hervé Gosselin















